CLUB COUNT™

TECHNOLOGY

MODE D'EMPLOI

TECHNOLOGIE « CLUB COUNT »MODE D'EMPLOI

1.POUR COMMENCER – (Toujours bien accrocher le sac au chariot ou à la voiturette avant de l'allumer.)

1.1 Les piles AA longue durée sont installées à l'usine dans le compartiment à piles de l'unité de contrôle du « Club Count ». L'unité de contrôle se trouve dans la poche supérieure frontale à fermeture éclair. Si vous devez changer les piles (3 x AA), ouvrez le compartiment situé à l'arrière de l'unité de contrôle du Club Count en y insérant un té et en soulevant. Une fois les piles changées, remettez le couvercle en place, remettez l'unité de contrôle du Club Count dans la poche frontale en vous assurant qu'elle est bien maintenue en place derrière la bande élastique.

1.2 Pour activer le Club Count, accrochez le sac au chariot ou à la voiturette avec les 14 clubs que vous allez utiliser pour votre partie de golf. Appuyez sur le bouton « ON » qui se trouve sur le clavier de l'unité de contrôle du Club Count et écartez-vous du sac. L'unité de contrôle émet un bip et les voyants lumineux clignotent, indiquant ainsi que l'unité analyse les clubs dans votre sac ; ce processus prend environ 5 secondes.
Assurez-vous que vous ne vous tenez pas trop près du

sac ou que vous n'avez pas de club à la main pendant ce processus. Après l'analyse, l'unité émet un seul bip et les voyants lumineux s'arrêtent de clignoter, indiquant que la technologie Club Count est réglée et prête à être utilisée. Remarque : Le niveau des piles est automatiquement testé lors de la mise en marche du Club Count. Si les piles sont faibles, vous entendrez une série de dix bips courts et les voyants lumineux se mettront à clignoter, suivi de la désactivation de l'unité de contrôle. Si cela se produit, remplacez immédiatement les piles usagées avec des piles neuves.

2. UTILISER VOTRE SAC

2.1 Une fois que l'unité de contrôle est activée, elle continue à contrôler le nombre de clubs dans le sac jusqu'à ce que la partie soit terminée ou que l'unité soit éteinte.

2.2 Lorsque le Club Count est allumé, il contrôle en permanence les clubs qui sont retirés et remis dans le sac sans toutefois en donner aucune indication. Cependant, si vous retirez deux clubs ou plus pendant plus de 10 secondes, puis en remettez moins que ce que vous avez retiré, le Club Count vous avertit après quelques secondes en émettant un court bip sonore et en faisant clignoter les voyants lumineux sur le côté (qui se

trouvent presque en haut du sac). Les voyants s'arrêtent de clignoter lorsque tous les clubs sont remis dans le sac.

Remarque : Le niveau des piles est automatiquement testé lors de la mise en marche du Club Count. Si les piles sont faibles, vous entendrez une série de dix bips courts et les voyants lumineux se mettront à clignoter, suivi de la désactivation de l'unité de contrôle. Si cela se produit, remplacez immédiatement les piles usagées avec des piles neuves.

3. ÉTEINDRE L'UNITÉ

3.1 Lorsque vous avez terminé votre partie, appuyez sur le bouton « OFF » ; l'unité de contrôle du Club Count s'éteint. Le voyant sur l'unité devrait aussi s'éteindre lorsque l'unité est éteinte.

3.2 Si aucun club n'est retiré du sac pendant plus de 45 minutes, l'unité de contrôle Club Count s'éteint automatiquement afin d'économiser les piles.

GARANTIE LIMITÉE

Garantie limitée de 1 an à compter de la date d'achat pour le corps du sac, les fermetures éclair, les poches,

les compartiments sur toute la longueur, l'unité de contrôle et les éléments électroniques. La garantie exclut les mauvais traitements et toute mauvaise utilisation.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Q – Lorsque j'allume l'unité, que fait le sac pendant 5 secondes et pourquoi faut-il que je m'écarte du sac ?

A – A – L'unité de contrôle Club Count (CCT) utilise un système de radiofréquence pour analyser les clubs qui se trouvent dans le sac (graphite, acier, etc.). Chaque série de clubs est différente, de sorte que le CCT analyse les clubs au début de chaque partie. Si quelqu'un touche le sac pendant l'analyse, cela réduit la capacité du CCT à CORRECTEMENT analyser les clubs.

Q – J'ai sorti 2 clubs et en ai remis 1 dans le sac immédiatement ; il n'y a pas eu d'alarme. Pourquoi ?

A – Au cours d'une partie, un joueur peut retirer 2 clubs ou plus et tout de suite après décider qu'il ne va en utiliser qu'un seul. Il peut alors en remettre un immédiatement dans le sac sans que cela déclenche l'alarme. Le CCT ne commence pas à rechercher les clubs avant que 2 clubs ou plus aient été retirés du sac et que personne n'ait touché le sac pendant environ 8 secondes.

Q – Que se passe-t-il si je prends 2 clubs (par ex., un fer 7 et un fer 8) et que je change d'avis et souhaite remettre un club pour en reprendre un autre ? Est-ce que l'alarme va se déclencher ?

A – Non. Le CCT sait que vous changez de club et que vous ne l'avez pas perdu. Il est tout simplement intelligent.

Q – L'alarme va-t-elle se déclencher si je sors 2 clubs ou plus du sac pendant une période de temps relativement longue ?

A – Non. Le sac attend qu'un club soit remis dans le sac, puis vous laisse environ 8 secondes pour y remettre les autres clubs avant de vous avertir que vous en avez oubliés.

Q – Que se passe-t-il si je sors un club et oublie de le remettre dans le sac ? Le CCT va-t-il me le rappeler ?

A – Non. Après quatre ans de recherche, nous avons déterminé qu'il est improbable que les joueurs oublient un club s'ils n'en ont retiré qu'un seul du sac.

Q – Pourquoi ce sac coûte-t-il plus cher que les autres sacs ?

A – Le sac est conçu pour fonctionner avec toutes les séries de clubs (graphite, acier, etc.) sans avoir besoin d'accrocher quoi que ce soit sur les shafts ou les têtes (par ex., autocollants, aimants, etc.). En outre, on trouve à l'intérieur de chaque sac des antennes de radiofréquence, des éléments électroniques solides et une unité de contrôle à microprocesseur avec un haut-parleur. Il a fallu 4 ans pour développer cette technologie.

Q – Pourquoi mon unité de contrôle émet-elle 10 bips avant de s'arrêter ?

A – Les piles sont faibles et doivent être changées. Utilisez un té pour retirer le couvercle du compartiment à piles situé à l'arrière de l'unité. Remplacez les vieilles piles par 3 piles AA neuves du même type et remettez le couvercle du compartiment en place. Remettez ensuite l'unité dans sa poche et accrochez-la avec la bande élastique.

CLUB COUNT™
TECHNOLOGY

www.clubcount.com

Patent No. 7,106,195